

幻
影
都
市

OPERATION MANUAL

CONTENTS

000: PC98シリーズの操作方法	P02
001: MSX turbo Rの操作方法	P04
002: 進行の手引き	P07
003: メニューの基本操作	P12
004: フィールドオペレーション	P14
005: バトルオペレーション	P23
006: VRシステムについて	P27
007: 開発スタッフより	P29
008: 動かないときには	P37
009: サポート体制	P38
010: ご注意	P39
011: STAFF	P40

[illegible]

[ディスク構成]

PC98版 — 7枚組—

ディスク1・・・シナリオ・ディスク/起動ディスク

ディスク2～6・・・シナリオ・ディスク

ディスク7・・・デモ・ディスク

[入力操作]

★キーボード

(1) 決 定=スペースキーまたはリターンキー

(以後トリガAと表記)

- ・ 選択項目の決定
- ・ フィールド上のメニューを開く

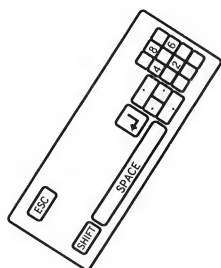
(2) 取消し=ESCキ一

(以後トリガBと表記)

(3) 方 向=テンキーまたはカーソルキー

(以後カーソルキーと表記)

キャラクタやメニューカーソルの移動方向を指示します。



★マウス

(1) 決 定=左ボタンをクリック (押す)

(以後、左クリックと表記)

(2) 取消し=右ボタンをクリック (押す)

(以後、右クリックと表記)

(3) 選 択＝画面上にでているマウスカーソルを動かし選択

- ・ PC98は、標準のマウスポートに接続します。

- ・ 88VAは、マウスポートに接続します。

※注意 PC98/88VA共に、シリアルマウスは使えません。

88VAはジョイパッドとマウスを同時には使えません。



左 右

★ジョイパッド

(1) 決定=Aまたは1ボタン (以後、トリガAと表記)

(2) 取消し=Bまたは2ボタン (以後、トリガBと表記)

(3) 方 向=上下左右で選択 (以後、カーソルキーと表記)

- ・ PC98は、サウンドボードのジョイスティックポートに接続

します。接続は、背面から見て左側です。

- ・ 88VAは、マウスポートに接続します。



方向	B	A
----	---	---

〔起動方法〕

- 1.電源をONにしてディスク1を入れ、リセットを押してください。
 - 2.1/2ドライブモードを選択します。
 - 3.次に、音源を選択します。
- このメニューは機器構成により出ない場合もあります。
- 4.最後に、始め方を選んで起動終了です。

2ドライブ（一般） 1ドライブ（ノート等）

FM音源 MIDI音源（IFボード） MIDI音源（RS-232C）
--

セーブした時点から オープニングから スタート地点から ユーザーディスクの作成 ユーザーディスクからの起動

〔セーブ／ロードについて〕

セーブはゲーム中のコンピュータ端末など特定の条件で行います。PC98版は、ディスク1にセーブが可能です。また、ユーザーディスクにも対応しています。これらとは別にQuickセーブ（内蔵メモリセーブ）にも対応していますが、電源をOFFにしたり、リセットした場合は消えてしまいますから注意して使用ください。また、Quickセーブは、ときどき、システムが自動でセーブする可能性もあります。

〔ユーザーディスクの作成〕

- 1.2HDのブランクディスクを用意してください。ドライブ1にディスク1、ドライブ2にブランクディスクを入れ起動し、ユーザーディスクの作成を選びます。
- 2.画面の指示通り操作すれば、ブランクディスクがユーザーディスクに書き換えられます。このユーザーディスクは、起動時に「ユーザーディスクからの起動」を選ぶことで使用できます。

※ブランクディスクはゲームディスクと同じ市販の2HDのものを使用ください。

〔サウンドについて〕

☆**FM音源** PC98シリーズは内蔵またはオプションボード(PC9801-26/26K相当)に対応しています。バランス上、ボードのスピーカーでは音が割れることがあります。ご注意ください。

☆**MIDI** MIDIに対応しています。MIDIインターフェイスは、スロットタイプのほかRS-232Cタイプにも対応しています。

※88VAはRS-232Cタイプのみの対応です。

※MIDI使用時でも効果音等は内蔵FM音源より出力されますのでご注意ください。
対応音源：CM-64/CM-32L/MT-32（Roland社）

対応 I F：MPU-PC98/II（Roland社）、EMU-98/EMU-232C（三鈴エリー社）

☆マイクロキャビンのゲームは音のバランスを外部スピーカーや大型ヘッドホンで調整しています。真のサウンドは高域から低域までバランスのとれたオーディオ機器でのみ聴けるといえましょう。ぜひ、一度外部オーディオ機器に接続して迫力あるサウンドをお楽しみください。

〔起動方法〕

- 1.電源をONにしてディスク1を入れ、リセットを押してください。
- 2.メニュー（選択枝）が表示されます。
MIDI 対応なら音源の選択枝が出ます。
- 3.次に、始め方を選んで起動終了です。

FM音源 MIDI音源

セーブした時点から オープニングから スタート地点から

〔セーブ／ロードについて〕

セーブはゲーム中のコンピュータ端末など特定の条件で行います。MSXtR版は、SRAMまたはディスク1にセーブが可能です。さらに、ユーザーディスクにも対応しています。これらとは別にQuickセーブ（内蔵メモリセーブ）にも対応していますが、電源をOFFにしたり、リセットした場合は消えてしまいますから注意してください。また、Quickセーブは、ときどき、システムが自動でセーブする可能性もあります。

※SRAMはパナソフト製のパナアミューズメントカートリッジのことです。

〔ユーザーディスクの作成—MSXtR版〕

ゲームディスクと同じく、市販の2DDのブランクディスクを用意してください。ユーザーディスクの作成は、BASICを立ち上げてフォーマットします。ブランクディスクをドライブに入れ、以下のコマンドを入力してください。

●フォーマットの手順●

キーボードより

CALL FORMAT

と入力し、[RETURN] キーを押してください。

Drive name (A,B)

と表示されます。[A] を入力してください。

1—Single sided

2—Double sided ?

と表示されます。[2] を入力してください。

Strike a key when ready

と表示されます。[RETURN] キーを押してください。しばらくして・・・

Format complete

OK

と表示されれば終了です。以後、このディスクがユーザーディスクとなります。

〔サウンドについて〕

☆FM音源

内蔵FM音源に対応しています。少々音量を小さめにバランスをとってありますのでご注意ください。

☆MIDI

MSX-MIDIに対応しています。また、外付けMIDIインターフェースカートリッジにも対応しています。

対応音源：CM-64/CM-32L/MT-32（Roland社）

※注意 MIDIサウルスには対応していません。

MIDI使用時でも効果音等は内蔵FM音源より出力されますのでご注意ください。

☆マイクロキャビンのゲームは音のバランスを外部スピーカーや大型ヘッドフォンで調整しています。真のサウンドは高域から低域までバランスのとれたオーディオ機器でのみ聴けるといえましょう。ぜひ、一度外部オーディオ機器に接続して迫力あるサウンドをお楽しみください。

[illegible]

RPGとは、Role Playing Game の略で役割を演じることを楽しむゲームのことを意味します。

一般に常識化しているRPGは移動（探究）と戦闘（成長）の2プロセスから成り立つものがほとんどで、このゲームも同様の形態を持っています。すなわち、人々から話を聞いて自らの進む道を探り、戦いによって成長し、冒険できる世界を広げて行くゲーム形態なのです。

さあ、あなたも武器を手に取り、電腦世界への扉を抜けてワンダーランドへと旅立ちましょう。数々の冒険があなたを待っています。

[ゲーム進行の手引き]

主人公（あなたです）の自宅から物語は始まります。とりあえず、家の中の物をいろいろ触って機能を理解してください。

★コンピュータ端末

現在の状況をセーブしたり、情報の引き出しが可能です。端末は、接触することにより作動し、何をすべきか問い合わせてきます。後は指示に従ってください。なお、主人公の家のコンピュータが持つ疑似人格の固有名称は「フレディ」と呼ばれています（他の場所のコンピュータ端末もセーブや特定の情報操作が可能です）。

※セーブはすべての場所ではできません。ゲーム中のコンピュータ端末などで
行います。

★会 話

人と接触すると、会話ができます。行動の基本は会話ですから、様々な人と会話して情報を収集してみてください。いろいろなことが見えてくるはずです。さらに、周りの状況に変化があれば人々の話も違ってきます。

※相談とは異なります。

★ド ア

カギや特定の条件が必要なものの以外は、接触すれば開きます。

美紅と行動を共にすることとなった主人公（あなた）は、ハウメイを連れて外に出ようとしているはずです。そこで外に出ると、突然に暴漢の襲撃となりますが、あなたの強さで十分に撃退できる相手の様です。ここはひとつ戦闘の練習といきましょう。

★戦 闘

敵のシンボル（属性を示すマークの様な物）と接触したり、シナリオが強制的に呼び出した場合、画面はフィールド画面からバトル画面へと切り替わります。この状態では、敵に勝つか、負けるか、逃げ出す（特定の敵はできません）まで戦闘を続けることになります。なお戦闘の順は、キャラクタの素早さによりタイミングが決定されます。順番が巡ってくるまでの間は何もできません。

さて、順番が巡ってきたら攻撃で敵にダメージを与えましょう。敵の体力値が0になれば消滅します。しかし、逆に主人公側の体力値が0になれば、倒れて戦闘不能になります。全ての敵を消滅できれば勝利となり、経験値（EXP）を得てフィールド画面に戻ります。

★戦闘不能

主人公か仲間の体力値が0となり、バトル画面から消えてしまうことを「戦闘不能」の状態と言います。ただし、これは本当に消えたのではなく、フィールド画面に戻れば、動けない状態でうずくまっているはずです。この状態から脱出するには体力を回復させるか、瞬帰の術を使ってください。両方とも不可能ならロード以外に方法はありません（必ず回復の薬を残しておきましょう）。

★GAME OVER

主人公側の全員が戦闘不能になると、そこでゲームは終了です。その場合、事前にセーブされた時点まで戻って再開が可能です。ぜひ、こまめにセーブをして常に最新の状態を残しておくことをお勧めします。

★スキル

武器を使用して戦闘した場合、その武器に関するスキル（経験）を得たことになり、同種の武器を使用した時の能力を上げることができます。すなわち、同種の武器ばかり連続して使用していくと飛躍的に攻撃力、命中率を上げることができるのです。オールマイティなキャラに育てるか？それとも、一つの武器に秀でたキャラを育てるのか？それは、あなたの選択次第です（どのように育てても、ゲーム終了に影響することはありません）。

★回 復（休息）

体力値の残分が心細くなってきたら、自分の家がホテルで一泊することができます。翌朝には全ての状態が回復し、元気な体に戻るわけです。薬で回復することも可能ですが、初めの間は、ホテルの方が安く泊まることができます。

さて、暴漢どもを撃退したら町の一角にある老師の家へ行きましょう。場所は、よく気の付く美紅が教えてくれるはずです。町の中は他に、武器・改造の店（ブラウン）やディスコ・バーの桃源酒家があります。ぜひ後で立ち寄ってください。各店では、ひとくせもふたくせもある人物があなたを待っています。その他の場所は、得体の知れない変わった連中がうろついています。そんな町として存在している通称DOWN TOWNと呼ばれる地区がこの町です。

★移 動

このゲームは、全てリアル・スケールで展開していきますので、様々な乗物が重要な移動手段となります。町から町へは歩いて移動できませんので注意してください。

★町

香港は、旧世紀のままのアウトターと呼ばれる地区と、新しく作られたインナーと呼ばれる地区に分かれています。スタートとなるDOWN TOWNはもちろんアウトターに属しているのが分かります。人々も、住んでいる地区に合わせて様々な姿で登場してきます。地区により、情報もいろいろと変化していくでしょう。

町のあちこちには、企業体SIVAの作ったコンピュータ端末が置かれています。ここで、セーブが可能ですからうまく利用してください。また、情報を引き出すことも可能ですが、置かれた場所によりアカウント（情報検索）レベルに違いがあります。重要な情報を得るには、より中枢に近づく必要があるでしょう。※香港や企業体SIVAについては、データBOOK 参照。

★セーブ

現在の状態を保存します。セーブはすべての場所ではできません。ゲーム中のコンピュータ端末などで行います。これは、中断後の再開やGAME OVER時に再開するのに利用されます。Quickセーブと呼ばれる内部メモリセーブも存在しますが、電源OFF後も保存されるのは、ディスクなどの外部記憶メディアです。

★ショップ

町のあちこちに存在する看板が目印です。武器、防具、薬、道具などの店が存在します。その他、ホテルなどもあります。ショップへ行けば、持ち物の売りができますが、売値は買値の3/4ほどになってしまいます。

では、そろそろ他の町へと出かけてみましょう。行き先の情報は既に得ているはずですから、EV（エレクトリック・ビークル）のコンピュータに入力すればOKです。

★車

EVやスピナーなどが使用可能です。ただし、アウター地区にはEVのみが使用できます。EVに乗り込み、コンピュータに目的地を指示すれば完全自動（フルオート）で移動ができます。EVは、町のどこかにあるEVステーションで乗り込むことができます。※EV、スピナーについてはデータBOOK参照。

たどりついた町で、買い物や情報収集を終えたら、いよいよ敵地潜入です。まず、装備を身に付け、どこかの端末でセーブしましょう。

★装 備

買った武器や防具は、身に付けなければ意味がありません。装備メニュー（本文P18）で身に付けてください。ただし、銃器を使用するためには、弾が必要です。十分な量を買って込んでおいてください。装備は、お店に売ることができます。いらなくなったら早めに売り払ってしまいましょう。

★アイテム

薬や護符は、戦闘などに重要な役目をはたす貴重な道具（アイテム）です。ぜひ、買えるお金があるならば、そろえておきましょう。必ず役に立つはず。特に回復系の薬は必須と言ってよい品です。

奥地まで潜入してしまったが、薬や体力も残り少なく術さえ乏しい状態に追い詰められてしまった場合は「瞬帰」の術がおすすめです。

★瞬 帰

結界で封印されていない土地からは、一瞬のうちに脱出できます。ただし、帰点はEVステーションであることが多いでしょう。

以上がゲーム進行の手引きです。後は、ゲーム中に出される情報を整理していけば、やがて進む道が見えてくるはずですよ。

それでは、最後に知っている便利な事を紹介しておきましょう。

★その他

●スピード（本文P19）

メニューで移動速度、バトル速度、メッセージ速度の変更が可能です。好みに応じて変更してください。

●スイッチ（本文P20）

VR透過スイッチ・・・ONにすると壁や人が透明化して透けて見えるようになります。壁などがあり、よく見えない所で便利です。

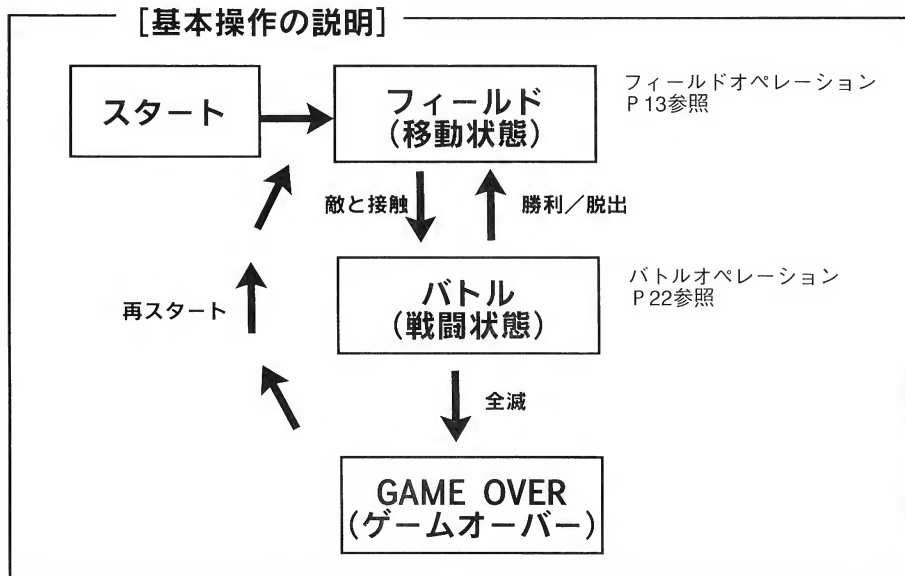
自動回避スイッチ・・・壁などをよけて進むようになりますが、完全には回避できず、ウロウロしてしまうときもあります。

●レベル

レベルの最大値は99です。

●スキル

スキルの最大値は200%です。



このゲームは基本的にフィールド（移動状態）とバトル（戦闘状態）の2つに分れています。したがって「フィールドオペレーション」、「バトルオペレーション」と2章に分けて操作方法の説明をしますが、その前にこのゲームでよく使われるメニュー操作について説明します。

(各メニューによって異なり表示のないものもある)

スクロールが可能なメニューには▲▼マークがでます。カーソルキーの上下でスクロールさせると新たなメニュー項目が表示されます。

[マウスで操作する場合]

★メニュー項目を選ぶ

マウスを動かして、マウスカーソルを移動させ、メニュー項目を指します。選択可能なメニュー項目を指すとメニューカーソルが表示されます。この状態が「メニュー項目を選んでいる状態」です。

★決定する

メニュー項目を選んで左クリックします。メニュー項目を選んでいるときは何も起こりません。

★取り消す

メニュー項目のいずれも決定したくないときは右クリックしてください。

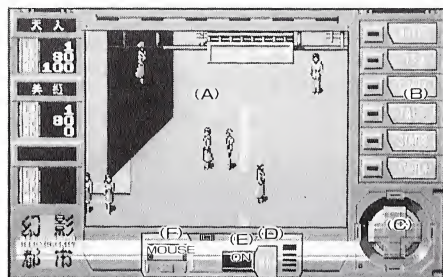
★スクロールさせる

スクロールが可能なメニューには▲▼マークがでます。メニュー中に表示される▲▼をクリックしてください。新たなメニュー項目が表示されます。

004：フィールドオペレーション・・・・・・・・・・・・・・・・

■フィールド画面

(A) ゲーム画面



(B) コマンドアイコン

(マウス専用)

(C) 方向アイコン

(マウス専用)

(F) マウスON/OFF表示

(E) VR透過ON/OFF表示

(D) VR透過スイッチ

(マウス専用)

(A) ゲーム画面

主人公たちが活躍するところです。また、マウス操作では主人公たちの移動方向を指示することもできます。

(B) コマンドアイコン

マウス操作のとき、これらのコマンドを選択し、実行します。

(C) 方向アイコン

マウス操作のとき、ジョイパッドの方向キーに見立てて押したい方向をマウスカーソルで指し、左クリックします。

(D) VR透過スイッチ

マウス操作のとき、これを選んで左クリックすると、VR透過スイッチのON/OFFができます。

(E) VR透過ON/OFF表示

現在のVR透過スイッチの状態を表します。

(F) マウスON/OFF表示

現在、マウス状態か、そうでないかを表します。

※VR透過スイッチについて

VRシステムのため、建物などの陰に入るとキャラクタが隠れます（リアルな表示といえる）。しかし、実際にゲームをするときに都合の悪い場合もあります。そんなときのために透けて見えるモードを用意しています。それがVR透過モードです。VR透過スイッチをONにすることにより、VR透過モードにすることができます。

[主人公たちの移動]

主人公たちをいろいろな方法で移動させることができます。状況によって使い分けるとよいでしょう。

★キーボード／ジョイパッドでの移動

一般的な移動方法です。移動させたい方向のカーソルキーを、移動させたい間だけ押し続けます。

★キーボード／ジョイパッドでの継続移動

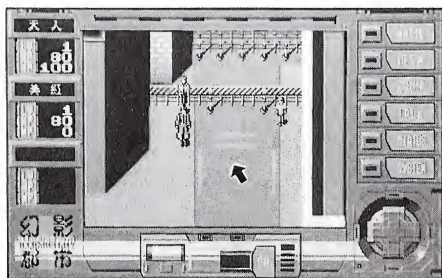
トリガBを押すことによって、カーソルキーを押し続けなくても自動的に歩き続けます。方向を変えたいときだけカーソルキーを押せば、その方向に進路を換えて歩き続けます。継続移動をやめるときはトリガAを押してください。

★マウスでの移動 その1

方向アイコンをジョイパッドの要領で指示してください。移動させたい方向のアイコンをマウスカーソルで指し、左クリックしてください。押してくる間だけその方向に移動します。指を離すと止ります。

★マウスでの移動 その2

ゲーム画面内を指示することでも移動ができます。左クリックを押している間だけ、マウスカーソルの位置を追いかけるように動きます。



★マウスでの継続移動

マウスを右クリックすると主人公たちに継続移動をさせることができます。以後、マウスカーソルの位置を追いかけるように動きます。継続移動をやめるときは左クリックします。この継続移動を使用するときには、クリックをし続けなくてもマウスカーソルを移動させるだけで主人公たちを移動させることができます。さらに、自動回避をONにしておくと自動的に障害物をさけ、スムーズに移動することができます。

[メインコマンドの実行]

移動／戦闘以外の操作と、ゲームシステムの操作は、フィールド画面で各コマンドを実行することにより行われます。その主体になっているのがメインコマンドで、このコマンドを実行することによって、新たにサブメニューが開きゲームに役立つ様々な情報を得ることができます。ただし、メインコマンドの操作方法はキーボード／ジョイパッドとマウスでは、全く異なりますのでご注意ください。

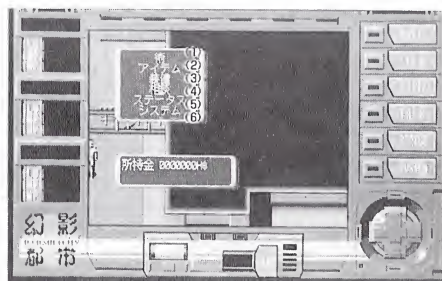
★キーボード／ジョイパッドでメインコマンドを選ぶ

主人公たちが移動可能な状態のとき、トリガAを押すとメインメニューが表示されます。この中に表示されるのがメインコマンドです。実行したいものを選んで決定してください。

★マウスでメインコマンドを選ぶ

マウス操作ではコマンドアイコンとして画面右側に表示されているものがメインコマンドです。実行したいコマンドをマウスカーソルで指し、左クリックしてください。

●メインメニューとコマンドアイコンの対応



- (1) 術 =MAGIC
- (2) アイテム =ITEM
- (3) 装 備 =EQUIP
- (4) 相 談 =TALK
- (5) ステータス=STAT
- (6) システム =SYS

[各種操作／表示画面]

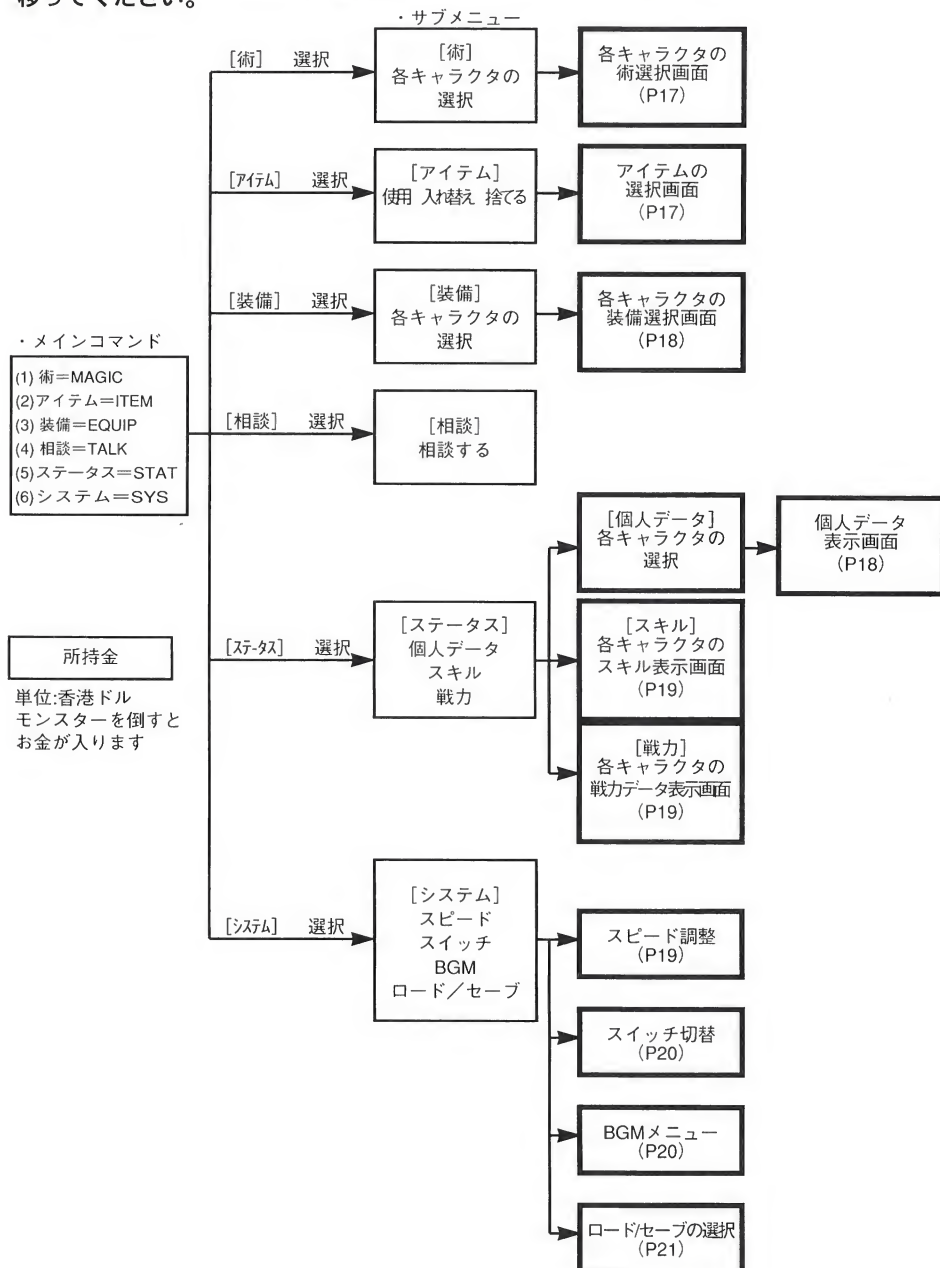
メインコマンドを実行し、さらにコマンドによってはサブメニューから必要項目を選ぶと、各種操作／表示画面が表示されます。次頁の図はその流れを示すものです。

[フィールドでのコマンドの流れ]

この表はフィールドでのコマンドを使う時の参考にしてください。

サブメニューの開き方はマウスの場合、コマンドアイコンを左クリックしてサブメニューを開きます。

キーボード/ジョイパッドの場合、トリガAでメインメニューを開き、サブメニューに移ってください。



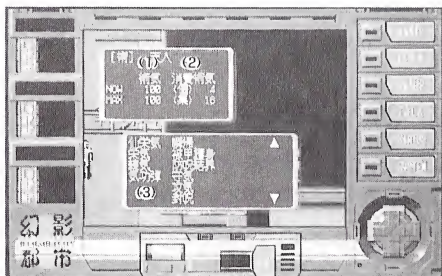
以下に各種操作／表示画面に対する説明をします。

(1) 術／MAGIC

●術選択画面

(1) キャラクタの術気、現在値と最大値

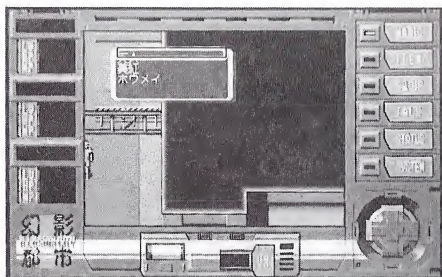
↓ (2) 術の消費値、個体と集団に対する場合



↑ (3) 術メニュー

- 1.使用するキャラクタを選択すると、この画面を表示します。
- 2.上のウインドウで各キャラクタの術気の最大と現在値を確認でき、選択されている術の消費量を個体に対する場合と集団に対する場合で表示します。
- 3.下のウインドウは術のメニューです。場所、条件により使える術は白で、使えない術は青で表示します。

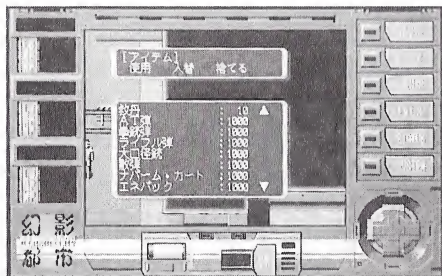
●対象選択画面



- 4.使用対象（仲間）の必要な術はこれを選択し、決定してください。

(2) アイテム／ITEM

●アイテム選択画面

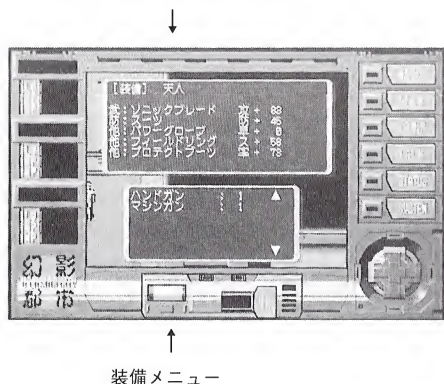


↑ アイテムメニュー

- 1.アイテムをどうするのかを決めます。
使用：アイテムを使う
入替：アイテムの順番を入れ替える
捨てる：不要なアイテムを捨てる
- 2.現在、所持しているアイテムのメニューが表示されます。ここでは通常のメニュー操作の他、カーソルキーの左右でページ単位で表示を切り替えることもできます。
- 3.術と同様に使用対象（仲間）の必要なアイテムはこれを選択し決定してください。

●裝備選擇畫面

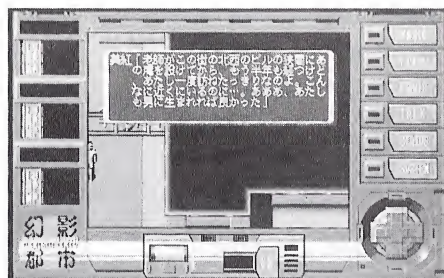
現在、装備している武器・防具



1. キャラクターを選ぶと各キャラクターの現在装備している武器、防具を表示します。
2. 換えたい装備の種類を選び、決定してください。下のウィンドウが開いて、他の装備を表示します。空いている所を選ぶと装備を外すことができます。装備を交換すると右側に表示されている〈攻撃力〉〈防御力〉〈素早さ〉〈スキル〉〈命中率〉が変化します。

(4) 相談／TALK

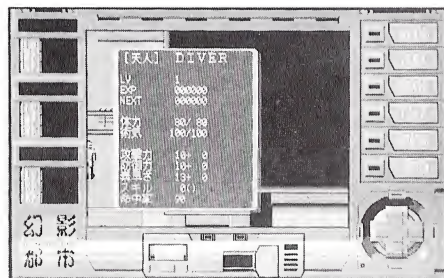
●相談画面



仲間同士で相談するときに使います。
美紅など仲間が、相談にのってくれます。
ゲームのヒントになる話を聞くことができるでしょう。

(5) ステータス/STAT

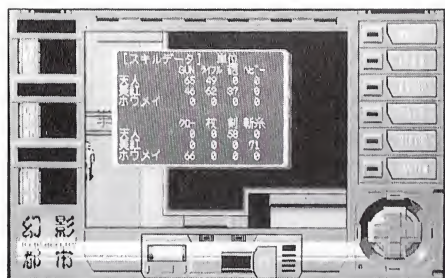
●個人データ表示画面



LV : 自分の現在のレベル
EXP : 現在の経験値
next : 次にレベルアップできる「経験値」
体力 : 現在の体力／最大値
術気 : 術を使える能力／最大値
攻撃力 : 敵に対する攻撃能力
防御力 : 敵の攻撃から身を守る能力
素早さ : 自分の素早さ
スキル : 武器の熟練度(現在装備している武器)
命中率 : 攻撃の時に命中する確率
 トリガA、B、クリックで終了します。

●スキル表示画面

各キャラクタの武器に対する熟練度（スキル）を表示します。トリガA、B、クリックで終了します。

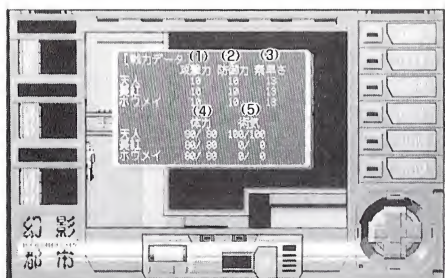


- GUN（拳銃）**：片手で扱える小型火器類
- ライフル**：両手で扱う火器類
- 砲**：大口径の火器類
- ヘビー**：砲よりも破壊力が大きく、重量のある火器類
- クロー**：爪状の武器類
- 杖**：棒状の武器類
- 刀（剣）**：刃物類
- 斬 糸**：金属糸類

※どの武器がどの分類に入るのかは設定マニュアルの武器データを参照してください。

●戦力データ表示画面

各キャラクタの戦力を表示します。個人データの中の戦闘に関する能力の一覧画面です。トリガA、B、クリックで終了します。



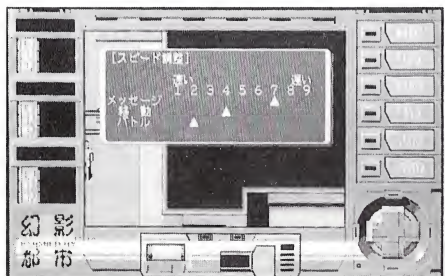
- (1) **攻撃力**：自分＋武器の攻撃力
- (2) **防御力**：自分＋防具の防御力
- (3) **素早さ**：自分＋装備の素早さ
- (4) **体 力**：現在値／最大値
- (5) **術 気**：現在値／最大値

(6) システム／SYS —

●スピード調整

メッセージ、移動、バトルの速さの調整ができます。

キーボード／ジョイパッドでの操作は、まず上下キーで調整する項目を決め、次に左右キーで▲を動かして好みのスピードを決めます。マウスではマウスカーソルを希望のスピードに合わせ、左クリックすると▲マークが移動して、希望のスピードに変えることができます。トリガB（右クリック）で終了します。

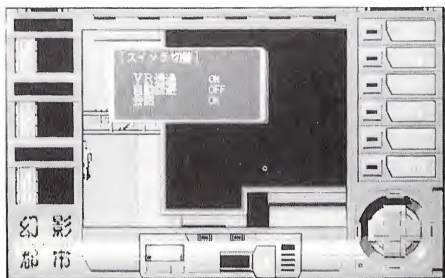


- メッセージ**：一つのメッセージを表示し、保持している時間
- 移 動**：歩く速さ
- バ ト ル**：戦闘時の速さ

●スイッチ切替

VR透過、自動回避、会話の設定ができます。

キーボード／ジョイパッドでの操作は、メニューと同じ ON/OFF したい項目を選び、トリガAを押します。マウスでは項目を選んで左クリックで ON/OFF できます。なお、ONと表示されているときは、現在そのスイッチが入っている状態を意味します。トリガB（右クリック）で終了します。



VR透過 : キャラクタが物陰に入っている透けて見えるモード ON/OFF
(本文P10)

マウス使用 : マウスモード ON/OFF

自動回避 : 障害物を自動回避 ON/OFF

会 話 : パーティ以外との会話 ON/OFF

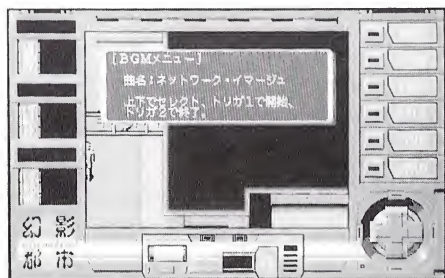
※会話とはパーティ以外の人との会話です。

相談/TALKとは異なります。

●BGMメニュー（マウス操作はできません）

現在の曲名を表示します。カーソルキーの上下で曲を選択し、トリガAで曲を聴くことができます。トリガBでメニュー終了、フィールド画面に戻ります。

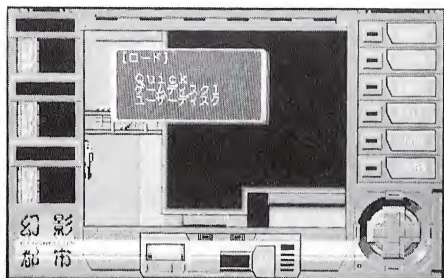
※数曲、ストーリー上聴けないものがあります。



●ロード／セーブ

ロード／セーブをするメニューです。ロードは立ち上げ時「セーブした時点から」を選んだときとロードコマンドの実行で表示されます。セーブはゲーム内のコンピュータの端末かセーブポイントですることができます。

1.メディアセレクト画面



Quick : 内蔵メモリでロード／セーブします。

ディスク1 : ディスク1にセーブします。

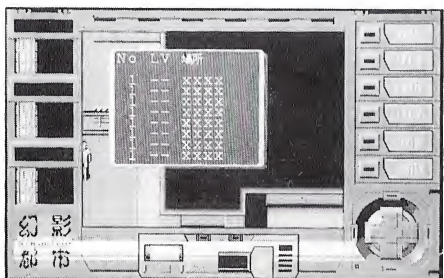
ユーザーディスク : ユーザーディスクにロード／セーブします。

SRAM : パナソフト製のアミューズメントカートリッジにロード／セーブします (MSXtRのみ)。

2.ロード／セーブ画面

ロード／セーブする番号を選びます。

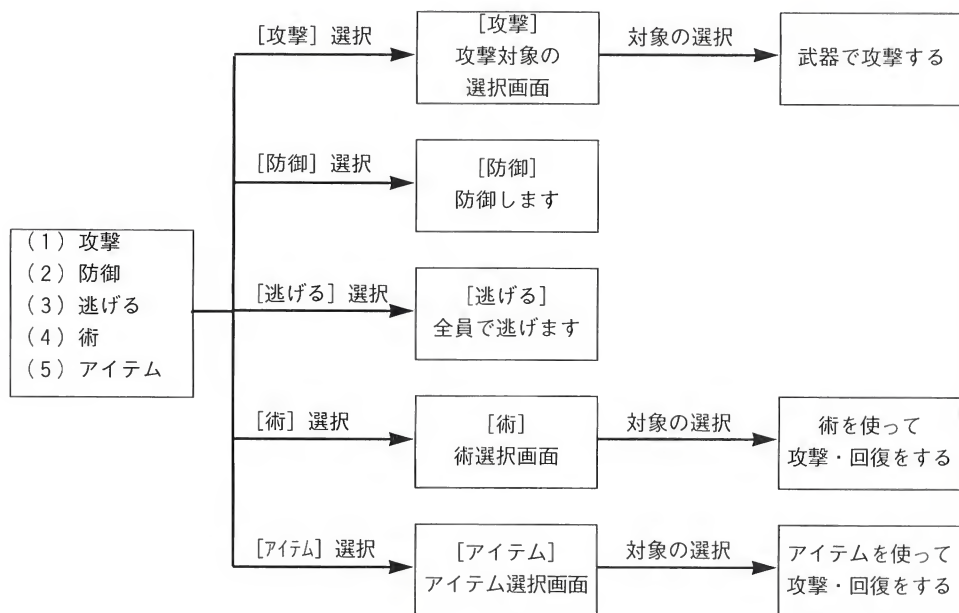
セーブされているところにはレベルと場所の名が表示されるので確認してください。



[戦闘でのコマンドの流れ]

フィールド上を歩いていて敵と遭遇すると自動的に戦闘画面に切り替わります。

この表は戦闘コマンドを使う時の参考にしてください



[戦闘コマンド]

戦闘の順番はキャラクタの素早さにより、自動的にタイミングが決定されます。

攻撃 : 各キャラクタが現在装備している武器を使って攻撃します。

防御 : 各キャラクタが自分の身を守ります。
(ダメージが1/4程度に減少します)

逃げる : 全員で逃げます。ただし、失敗する場合があります(素早さがポイントです)。

術 : 各キャラクタが修得している術を使います。

アイテム : 持っているアイテムの中で戦闘に必要なものだけ使用できます。

[他の戦闘コマンド]

犬狼変化 : 人狼(ワーウルフ)に変化します。攻撃力がアップします。

爪攻撃 : 鋭い爪を使って相手を攻撃します。

光身裂気 : 全身を光と化して攻撃します。

銃撃 : 機銃による攻撃です。

砲撃 : ショットキャノンによる攻撃です。

MBH : マイクロブラックホール砲です。

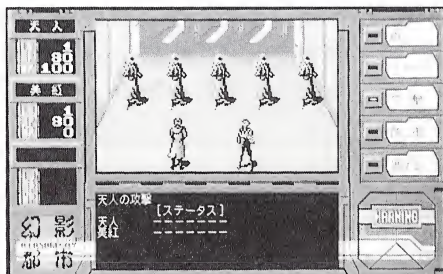
回復 : 薬仙術を使ってサポートします。

攻撃 : 薬仙術を使ってサポートします。

[攻撃]

順番が回ってくると、左下のウインドウが表示されます。

攻撃を選択すると右下のウインドウに変わります。



縛: 敵にとりつかれた状態

麻: まひで体が動けない状態

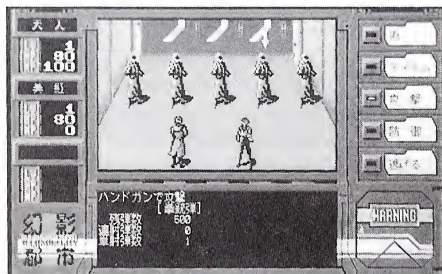
毒: 毒に侵されている状態

封: 呪文を封じられた状態

幻: 幻影により攻撃を封じられた状態

眠: 眠らされた状態

乱: 敵の術により混乱している状態



武器名: 装備している武器

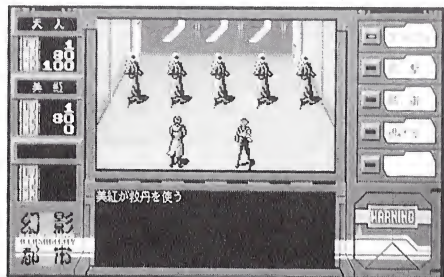
残弾数: 残っている弾の数

連射数: 集団に対して攻撃するとき必要な弾の数

単射数: 1体に対して攻撃するとき必要な弾の数

■対象の選択

〈術〉〈アイテム〉〈攻撃〉を選択すると、攻撃または術、アイテムでの体力回復の対象を選択する矢印（ターゲットカーソル）が画面の上に表示されます。



【キーボード／ジョイパッドでの操作】

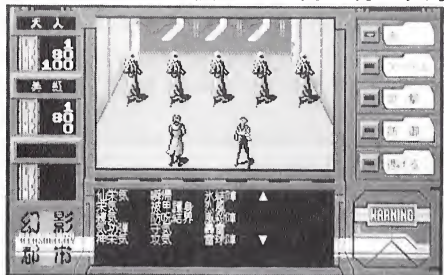
単射／連射のモード切替はカーソルの上下で行います（切替できる武器に限ります）。トリガAで実行。

【マウスでの操作】

マウスカーソルで敵（相手）を指し、左クリックで実行

■戦闘中に術を使う

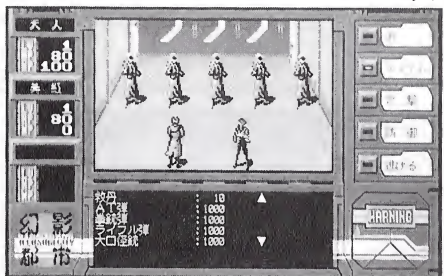
使える術は白で使えない術は青で表示されます。



- 1.画面内の15種から術を選びます。画面は上下スクロールします。パッドは上下左右で選択
マウスはマウスカーソルで選択
- 2.使用する対象（人物や敵）の選択を行い実行します。このとき、一部の術はステータス表示されます。

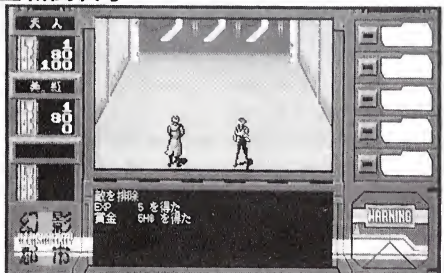
■戦闘中にアイテムを使用する

戦闘中に使用できるアイテムのみ表示されます。



- 1.画面内の5種類からアイテムを選びます。画面は上下スクロールします。
- 2.使用する対象（人物や敵）の選択を行い実行します。このとき一部のアイテムはステータス表示されます。

■戦闘終了



戦闘が終了すれば、戦闘中に得られた経験値（EXP）とモンスターを倒したことで得られた賞金が表示されます。（モンスターからアイテムが得られることもあります）また、EXPが一定以上に達していればレベルアップし、各パラメータが上昇します。

◆VRシステム ver.2.5◆

VR（Visual Representation）システムとは、Xak（当社のゲーム）のために開発されたマップ・キャラクタ合成表示システムの総称です。「限りなく現実に近いリアルな表現」を追及し、様々な改良がなされ現在に至っています。このシステムは、基本的にハーフ・トップ・ビュー（ななめ見下ろし）のためのシステムであり、その限界点をめざし、発展していくことになるでしょう。

さて、では今回のシステムについて特徴を簡単に紹介しましょう。

- ・ **3重のマップによる多重スクロールのサポート**
(より奥行きのある背景表現を可能とした)
- ・ **同一マップ内でのクロスする通路などの高度な表現をサポート**
(VRシステムとの融合に成功)
- ・ **シリーズ中最大であるグラフィック・パーツのサポート**
(Xak I に対し、約 4 倍のパーツが使えるため、緻密なマップ表現が可能)
- ・ **VRシステムの特徴である立体的なマップ構成のサポート**
(PC88等では合成サイズに限界がありましたが、今回のシステムは理論上、無制限です)

これらの特徴により、立体的で現実的な世界を構築していくことが可能になりました。5等身や6等身のキャラクタでのみ可能なビジュアルの数々をぜひお楽しみください。

◆シナリオシステム◆

今回のシナリオシステムは、Xakシリーズで使用されていたものに改良を加えたもので、主にキャラクタの演技方面に強化をしています。「より自然なリアクションを！」の目標をかけた、オール・グラフィックによるビジュアル・シーンではない方向の演出、すなわち、フィールド・キャラの演技を追及すべく開発されました。このシステムは、2つのサブシステムから成り立っていて、共に大きな特徴があります。

★mealシステム

- ・メッセージや条件を定義するシナリオ・データ作成システム。
- ・専用開発されたコンパイラ／リンカ／ドライバが作成から実行までをサポート。高度なシナリオ記述を可能としています。

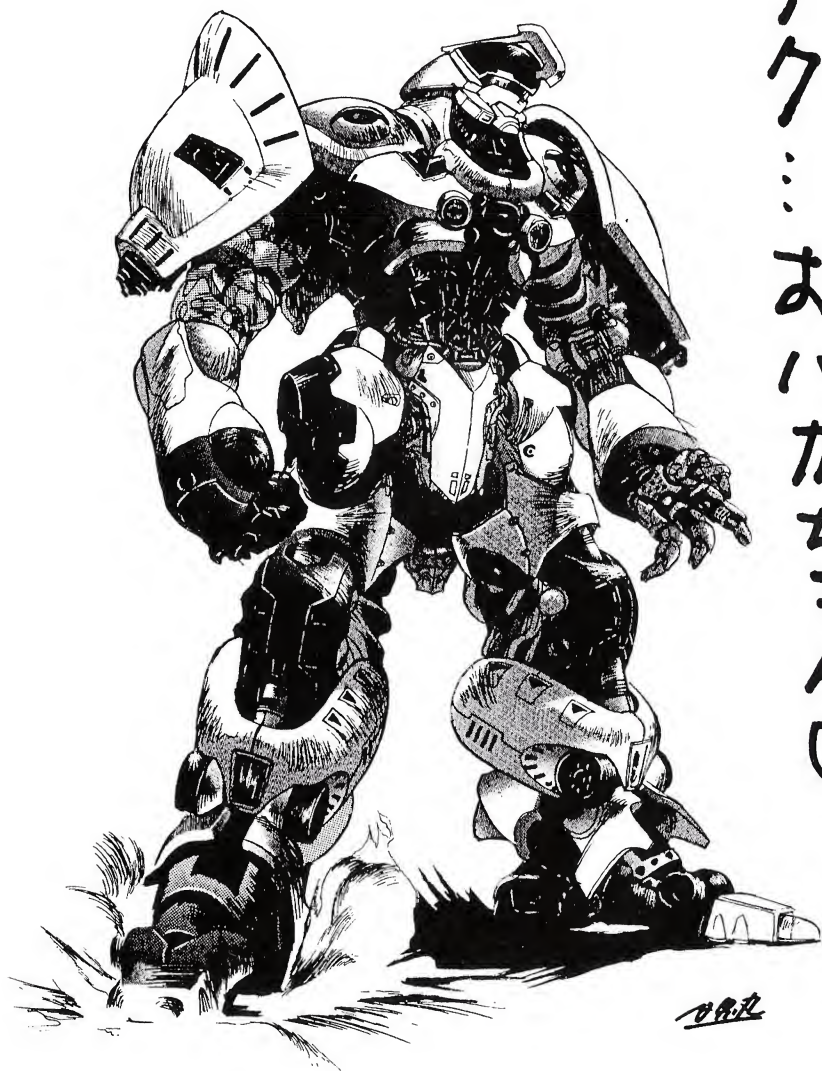
★操演システム

- ・専用演技指導ツールにより極めて簡単にキャラクタの操演をサポート。複雑な動きも、簡単にシナリオ組み込みが可能。
- ・Xak IIの5～6倍を超えるイベント・シーンを今回は操演。
このシステムあればこそその名シーン続出です。

これにより、途中挿入されるビジュアル・シーンにつきものの、途絶感や違和感を感じることなく自然な流れのままストーリーに入っていけるゲームとなりました。ぜひ、あなた自身の目でこの世界を、このストーリーを、深く味わっていただければ幸いです。

時間がないなら 昔の絵で
お茶を濁してしまおう。

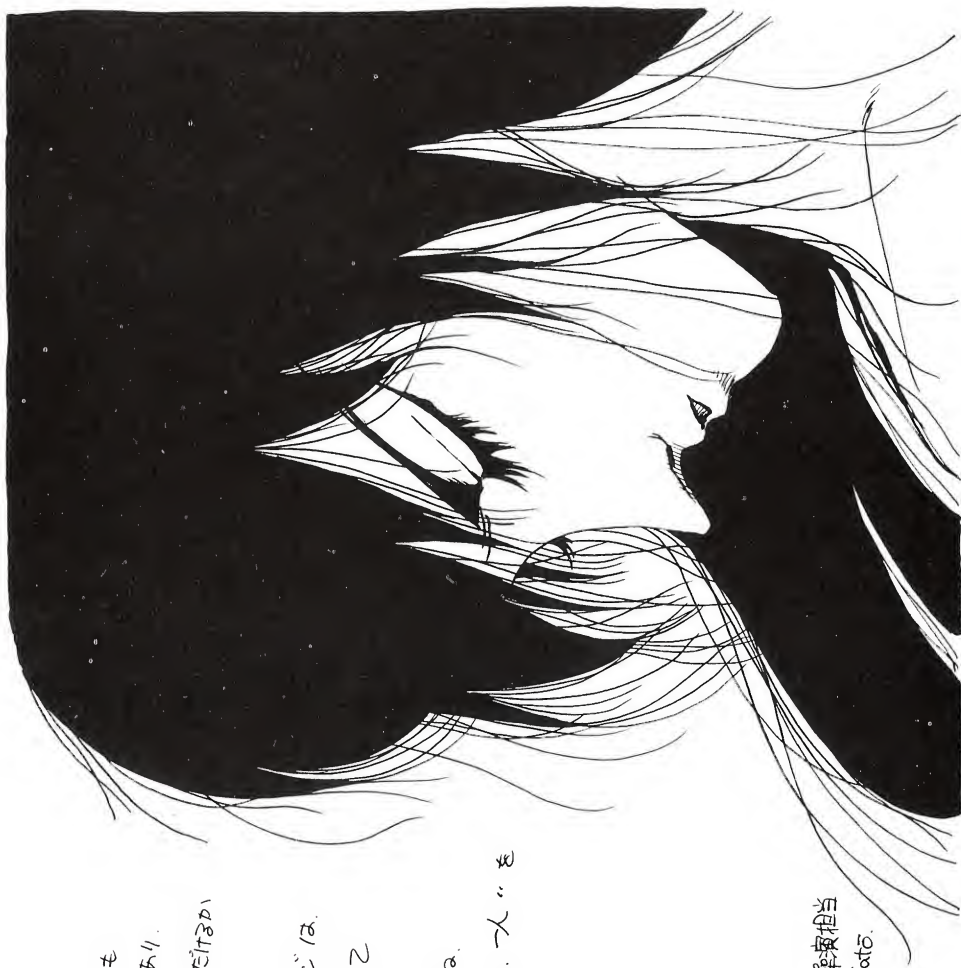
ク
ク
ク
…
おバカちゃん♡



百鬼丸

ストーリー自体にも キャラクター的にも
 いまひとつ 翔べなかった所があり。
 はたして みなさんに気に入っていたら
 どうか... 心遣いをする
 しかながら タブーのチャレンジは、
 他スライムの反対を振り切って
 がんばった りもしましたのぞ
 そのあたりを観て欲しいですね。
 残念なのは、やうが効いたため、一人“も
 深く追えなかったこと...。
 ゲームシナリオは難しいです

脚本・イラストレーション担当
 23.Sep. 1991. M. Kato.



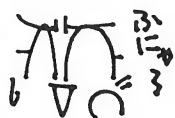
◆プログラマー 青木正二郎の主張◆

私は遠い所へ旅立ちます。 さがさないでください。

おしまい

◆グラフィックデザイナー 末永 仁志の主張◆

疲れた
...



◆グラフィックデザイナー 古屋賢三の主張◆

1991年 9月19日 台風

今日はMSXのOP・EDを中心にやります。本当は98の方も予定していたのですが、刻々と変化するスケジュールの都合でできなくなりました。

OPはある程度動かせたのですが、EDは時間があまりとれなかったため、ほとんど動かさずに終わってしまい、残念です。フレイムのうとくらべたら……。

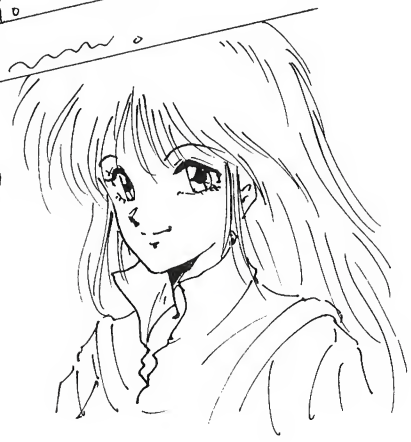
イリュージョンのMSX版は、ターボでしかできなかったの、それ以外のユーザーは出さないんですね。かわいそうに……。

2+以前ユーザーはターボを買うしかないのだ。98を揃えていけば別だけど、それから音楽がなんとMIDI対応で、ついにMSXもMIDIで聞けるんですね。スゴイ……。

アンケートハガキを出す時に、どのキャラクターが好きとか書いてくれるといいです。いったい誰が一番人気か。ユーザーはほとんど男なのでやっぱり女の子の人になるんだろな。

というところまでハガキをまわします。それではこのへんで、さいなら~~~~。

1991年 9月19日 PM.12:30 (賢)



MSXユーザーの皆様おひさびさ!! PC98ユーザーの皆様始めまして!!

☆今回「イバミグラフィック」「パルティ」「モンスター」
「フィールドグラフィック」をやらせてくれた
陣内です。

どうもまた「フライ」同様アニメとエンター
というお仕事なんです。(定着したかなー)

しかし今回はちとハードワークな味。
仕上がりなので「98版修正を「カセリ」川口君
にお任せしてもらっていて、感謝感激!!

これとマンダ語と「メタモル」のプログラミング
や何やらについて考えさせられるのもあったりして...

ゲーム制作というも波乱万丈ですねーうん。

こいつをかねて(9/19現在)では
おぼろげな「メタモル」は制作中。

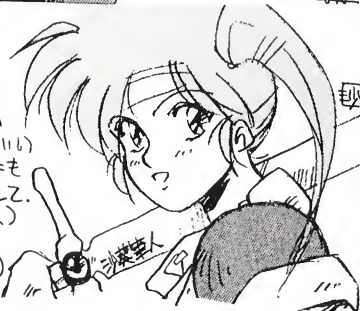
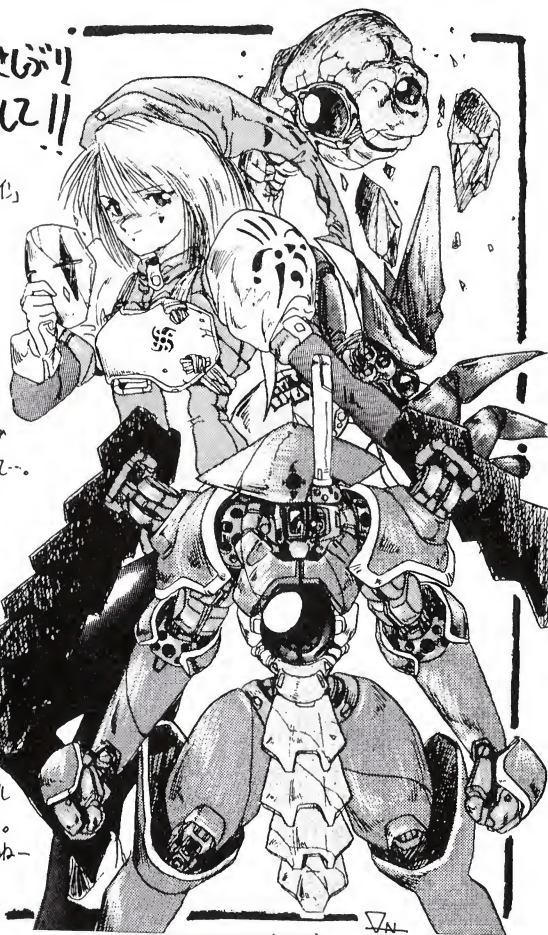
光ははるか遠くに混ざりこー!!

あなたがこれを読んでほしいという事は、
おぼろげ無事に発表されているって
ことなんでしょう。いや めてだい。

最後に「アサヒ」は全て
目を通します。少なくとも自分のパート
は責任をもちますんで、(おぼろげのスタッフロール
だもんね)ガンガン文句つけてやって下さい。
参考にさせていただきます。あ、別に「おぼろげ」
「メタモル」が得意でもいーですけど...

「幻影都市」1人百個は買てね!!

くそー!! イリュージョンだけは
"美し" "デバッグ" できると
思ってたのに...。まあ、いいけど。
入社してから2年、関係ない
ソフトがないのは...という。(笑えない)
そうそう「フライ」は スタッフロールにも
入ってないけど、ちゃんとして、やってたりして。
イバミグラフィック(メタモルのアサヒ)
も2まい やってんだぞー!!
(世にくるべでレベルのくべの私だぞ)
くべくべ



あああ、
またまたあなた...
"陣内ハルヤ"
の
川口洋一郎
でした!

◆ミュージックコンポーザー 福田康文の主張◆

毎度！ 音楽担当の福田です。

今回の作品は、“ガゼルの塔”について第二作目のであります。

この“幻影都市”は、X a k シリーズと、時代や場所の設定が大きく異なるので、BGMもそれにあわせて変えてみました。しかし、いざ作曲するとなると、これがまた、はまるはまる・・・なかなか大変でした。でも、おかげさまでなかなか良い曲ができたと思います・・・これからもどんどん良い曲を作ってゆきますので、よろしく！

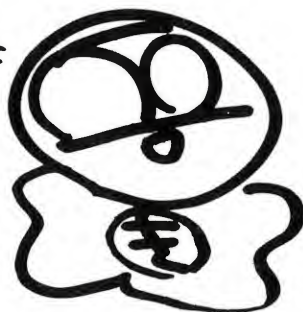
では、また次の作品であいましょう。

◆ミュージックコンポーザー 新田忠弘の主張◆

～天ちゃん対モヤはん～
 { $\frac{65}{64}$ ひゃ～～～～
 { $\frac{65}{64}$ すんっ どろどろどろどろ



さて、どんな曲に
 なるでしょう。
 これは私にも
 分からない...
 誰か作ってー



◆ミュージックコンポーザー 瓜田幸治の主張◆

どーもどーも、音楽担当の瓜田です。もうGAMEの方は终っちゃいました？
ところで今回のIllusion Cityはマイクロキャビン・サウンドチームが苦しみ、悩み、
そしてころんで叫んで、暴れまくった（！？）結果できた曲がそう、この曲たち！
伊福部昭を師と仰ぐベーシスト新田氏と、スティーブ・ヴァイとJ・パストリアスの
洗礼を受けたギタリスト福田氏。そして、ジョージ・ウインストンと服部克久大先生を敬愛するわたくしキーボーディストの瓜田。この3人がお送りします！
（と言ってもスタッフが3人しかいないんだケド・・・）よ〜く聴くと
（よく聴かなくても！？）3人の個性がぼろぼろと出てます。僕はイベント曲ばかり
ですので（あとバトル曲を1曲）。今回は、僕はわりと映画音楽的に作りました。
どうぞサウンドテストモードで聴いてみてください。アンケートか何かに
「この場面の曲は良かったよ」とか「ここがヘンだったよ」というのを書いてきて
くださればうれしいです。また、Xak等の曲をアレンジして送ってくれたりすると
とってもうれしいです。最後にTURBO-Rを貸してくれた三好君、その他の皆様、
たいへんありがとうございました。

P.S Emu-II誰かやすく売ってー！

◆プログラマー 山田浩司の主張◆

「幻影都市」は、楽しんでいただけましたでしょうか。今回は、またもやシナリオシステムと、全編書き起こしMIDIミュージックドライバの担当です。

「OPLLなのに音がいい」とお誉めくださったユーザの皆さん、CM-32の音はどうでしたか。さて、いきなりMIDIなんですよ。困ったもんですね。まず、最初の仕事は、RCPファイルの解析でした。邪道ですが、資料がほとんどなかったの、自前でやっちゃいました。ま、とりあえず的に作ったRCPプレーヤも使えたことだし、RCPデータも使えたことだし、まずまず、ですね。

あと、CM以外の音源をお持ちの方、ごめんなさい。音源のポテンシャルを引き出すため、こういう仕様になりました。ただ単に鳴るだけだったら、FM音源にも負けてしまいますからね。そうそう、9月になって98版の助っ人をするはめになりました。98版の組み上げと仕上げですね。とっても大変な追い込みでした。あ〜ねむ。

010：ご注意

1. このプログラム、及びマニュアルの内容の一部、又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意下さい。
2. このプログラムは個人用として使用する他は、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用する事は出来ません。
3. この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4. 製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなど、お気づきになられましたらご連絡下さい。
5. 運用した結果については4項にかかわらず、責任を負いかねますのでご了承下さい。
6. お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承下さい。

